

メディア芸術分野

(平成29年度予算額 367百万円)
平成30年度要求額 367百万円

◆ メディア芸術連携促進等事業

【概要】産・学・館（官）による連携促進事業の実施、マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術作品の保存・活用に必要な基盤となる所蔵情報等の運用・活用、各研究機関等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化を推進することにより情報拠点の構築を支援する。

○ 取組状況等

(メディア芸術所蔵情報等整備事業)

①メディア芸術データベース
(正式版)の開発に向けた取組

【平成28年度】

- ・「メディア芸術データベース（開発版）」の新規・過去作品情報収集・登録、利用促進に係る調査研究、メディアアート分野データベースシステム整備等を実施。
- ・平成28年度補正予算（82百万円）では、**国立国会図書館サーチとのデータ連携用API（マンガ分野）の開発、画像追加機能の整備、サムネイル画像（約1.3万件）の追加等の機能拡充を実施。**

【登録データ数】マンガ約42.2万冊、アニメーション約1.1万タイトル、ゲーム約4.5万タイトル、メディアアート約9,000件

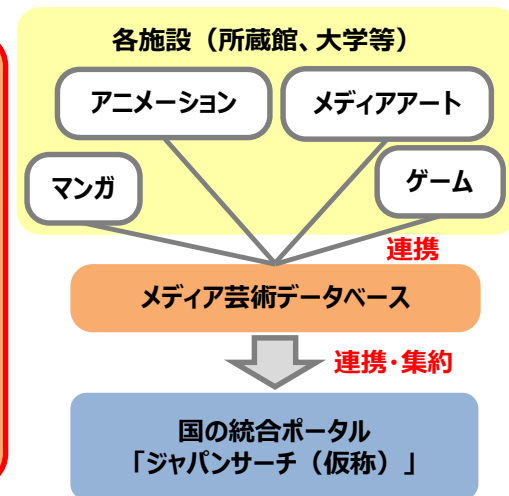
【平成29年度】

- ・メディア芸術データベース（正式版）の開発（タブレット・スマートフォン対応、外部サイトとの連携、多言語化+翻訳機能開発）
- ・**国立国会図書館との連携**（NDLサーチとのAPI連携）
- ・メタデータの拡充
（マンガ年間約1万冊、アニメーション年間約200タイトル、ゲーム年間約2,000タイトル、メディアアート年間約50件）
- ・**サムネイル画像の追加**

②研究機関等
への取組支援

【平成27年度】

- ・**各所蔵館、大学等におけるメディア芸術作品のアーカイブ化に係る取組みへの支援**（メディア芸術アーカイブ推進支援事業）
（マンガ原画のデジタルデータ化/所蔵するマンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート作品の情報のリスト化 等）
- ・アーカイブ化に係る取組みを含む**産・学・館（官）の連携・協力による連携共同事業の実施**（メディア芸術連携促進事業）
（所蔵館連携によるマンガ雑誌・単行本の共同保管・活用事業/優れたメディアアート作品の共同修復事業 等）



○ 作業計画

	2016年度 (平成28年度)	2017年度 (平成29年度)	2018年度 (平成30年度)	2019年度 (平成31年度)	2020年度 (平成32年度)	2020年度以降 (平成32年度～)
メディア芸術データベース (正式版) 開発	→				正式 版 公 開	継続的な運用 正式版評価、システムの 微修正、メタデータの拡 充、API連携強化などを 引き続き実施
国立国会図書館との連携 (NDLサーチとのAPI連携)	→					
メタデータ拡充・サムネ イル画像の追加	→					
各研究機関等へのアーカイ ブ化に係る取組みに対する 支援	→					各研究機関等での恒常的な アーカイブ活動の実施



メディア芸術データベース（開発版）
(<https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>)